Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7777-7784
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Kegiatan Membatik Teknik Cap Berbasis *Loosepart* terhadap Kreativitas di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur

Kartika Rinakit Adhe[1], Sri Widayati[2], Nurhenti Dorlina Simatupang[3], Eka Cahya Maulidah[4]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia[(1,2,3,4)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5492

Abstrak
Kurangnya pemahaman tentang potensi penggunaan teknik cap berbasis *loosepart* dalam merangsang kreativitas siswa maka peneliti melakukan penelitian ini guna dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang potensi penggunaan teknik cap berbasis *loosepart* dalam merangsang kreativitas siswa, serta memberikan masukan bagi pengembangan kurikulum seni dan budaya di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. Oleh sebab itu, guru hendaknya mampu menciptakan kegiatan yang dapat menarik perhatian anak. salah satunya yaitu dengan membatik teknik cap berbasis *loosepart*. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen one grup pretes post tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak TK B SIKL. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS. hasil pretest diperoleh skor sebesar 35% dalam kriteria “rendah” dan saat posttest diperoleh skor sebesar 76% dalam kriteria “tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan membatik dengan teknik cap berbasis *loosepart* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.
Kata Kunci: *membatik teknik cap; media loosepart; kreativitas anak.*

Abstract
Lack of understanding about the potential for using *loosepart*-based stamping techniques in stimulating student creativity, the researchers conducted this research in order to provide a better understanding of the potential for using *loosepart*-based stamping techniques in stimulating student creativity, as well as providing input for the development of the arts and culture curriculum at the Kuala Indonesian School Mud. Therefore, teachers should be able to create activities that can attract children's attention. one of them is by making batik with a *loosepart*-based stamping technique. This research was conducted using a one group pretest post test experimental method. The population in this study were all children at the Kuala Lumpur Indonesian School. The sampling technique in this research used a purposive sampling technique. The sample in this study was SIKL Kindergarten B children. The data analysis technique uses the t-test with the help of SPSS. The pretest results obtained a score of 35% in the "low" criteria and during the posttest a score of 76% was obtained in the "high" criteria. This shows that after the training the child's ability to read at the beginning increased.
Keywords: *batik stamping technique, loose part media; children's creativity.*

✉ Corresponding author :
Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat koresponden)
Received 19 September 2023, Accepted 31 December 2023, Published 31 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5492

Pendahuluan

Kreativitas merupakan keterampilan penting yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan di sekolah. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan, konsep, atau produk baru yang orisinal dan bernilai (Fachruddin, 2019). Kreativitas merupakan keterampilan penting yang harus ditanamkan sejak usia dini pada anak-anak, termasuk di lingkungan sekolah. Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memadukan ide-ide yang sudah ada dengan ide-ide baru. Partisipasi dalam kegiatan seni visual dan teater, serta melibatkan diri dalam aktivitas sehari-hari dapat membantu dalam pengembangan kreativitas. Dalam teori Bloom, kreativitas dianggap sebagai kemampuan kognitif tertinggi, yang memerlukan proses berpikir kompleks dan kompleksitas tinggi. Kreativitas dianggap sebagai keterampilan yang sangat penting dalam pengembangan intelektual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam konteks pendidikan, pengenalan kegiatan seni kepada anak-anak di sekolah dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk merangsang kreativitas mereka (Hardiyanti, 2020). Kreativitas pada anak merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan ide- ide baru yang orisinal, tidak konvensional, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Pada anak-anak, kreativitas akan tampak jelas saat anak bermain, di mana anak bisa menciptakan berbagai macam karya, lukisan, atau khayalan spontan dengan menggunakan alat mainan yang digunakan. Kurangnya kreativitas pada anak bisa terjadi karena beberapa faktor seperti kurangnya rangsangan dan kesempatan untuk bereksplorasi dan bereksperimen yang akibatnya akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas anak, ketergantungan pada teknologi sehingga anak terlalu sedikit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, anak selalu diberikan tugas-tugas yang sudah diatur dengan baik sehingga akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya, serta kurangnya penghargaan dan dukungan dari orang tua atau lingkungan sekitar atas kreativitasnya sehingga menyebabkan anak tidak akan terdorong untuk mengembangkan kemampuan kreatifnya. Dalam mengatasi kurangnya kreativitas pada anak, penting bagi orang tua atau pendidik untuk memberikan kesempatan dan lingkungan yang merangsang kreativitas anak. Misalnya dengan memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dan bermain secara bebas serta memberikan bahan-bahan atau alat untuk mengembangkan kreativitas anak seperti loose part.

Salah satu kegiatan seni yang dapat merangsang kreativitas anak-anak adalah membatik. Membatik merupakan seni membuat pola atau gambar pada kain dengan menggunakan teknik tertentu, salah satunya adalah teknik cap. Teknik cap adalah teknik membatik yang menggunakan cetakan atau cap untuk mencetak pola atau gambar pada kain. *Loosepart*, pada konteks ini, merujuk pada benda- benda kecil yang bisa digunakan sebagai cap, seperti daun, bunga, atau benda- benda lainnya yang memiliki beragam bentuk dan ukuran (Rohmatun et al., 2021). *Loose parts* merupakan bahan yang fleksibel dan dapat digunakan dengan berbagai cara seperti dipindahkan, digabungkan, dibawa, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali (Oktavia Lestari and Karim Halim 2022). Dalam pembelajaran, loose parts dapat memberikan kesempatan yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan merangsang kreativitas anak. *Loose Parts* pertama kali digunakan oleh Simon Nicholson, seorang arsitek, setelah ia menerbitkan karya berjudul "How Not to Cheat Children – The Theory of Loose Parts". Nicholson menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat di mana anak dapat berinteraksi dengan bebas, di mana anak lahir sebagai pribadi yang kreatif (Retnowati 2021). Menurut Nurjanah (2020) loose parts adalah objek atau bahan yang tidak terikat dan dapat digunakan sebagai media permainan konstruktif dengan menggabungkan, menyusun, merakit, dan lain sebagainya sesuai dengan keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan anak salah satunya kreativitas. Dalam bermain dengan loose parts, anak-anak diberi akses ke berbagai macam benda yang dapat dimanipulasi dan diatur sesuai keinginan anak, seperti kayu, batu, kain, daun, serta benda-benda lain yang dapat digunakan untuk bermain dan mengeksplorasi. Dengan benda-benda

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5492

tersebut, anak-anak dapat membangun, menciptakan seni, atau membuat permainan mereka sendiri. Melalui bermain dengan benda-benda yang dapat diatur dengan bebas, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dan menemukan solusi yang inovatif dalam mengatasi masalah. Selain itu, melalui bermain dengan loose parts, anak-anak juga belajar untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, serta menghargai dan mengembangkan ide-ide orang lain.

Indonesia Kuala Lumpur, sebagai lembaga pendidikan yang mengutamakan pengembangan kreativitas anak-anak, telah mengenalkan kegiatan membatik teknik cap berbasis *loosepart* sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak dapat belajar mengenai seni membatik, memahami teknik cap, serta mengembangkan kreativitas mereka melalui eksplorasi beragam benda sebagai cap. Namun, meskipun kegiatan membatik teknik cap berbasis *loosepart* telah diperkenalkan di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh kegiatan ini terhadap kreativitas anak-anak di sekolah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh kegiatan membatik dengan teknik cap berbasis *loosepart* terhadap kreativitas siswa di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang potensi penggunaan teknik cap berbasis *loosepart* dalam merangsang kreativitas siswa, serta memberikan masukan bagi pengembangan kurikulum seni dan budaya di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur.

Melihat dari uraian permalasahan pada latar belakang penelitian ini maka, rumusan masalah pada penelitian ini adalah: "Apakah ada pengaruh kegiatan membatik teknik cap berbasis *loosepart* terhadap kreativitas di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur" C. Tujuan Penelitian Melihat dari rumusan permalasahan pada latar belakang penelitian ini maka, tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis ada atau tidaknya pengaruh kegiatan membatik teknik cap berbasis *loosepart* terhadap kreativitas di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur.

Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *"One Groups Pretest-Posttest Design"*, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001: 64). Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menilai perbedaan pengaruh kegiatan membatik Teknik cap berbasis *loosepart* terhadap kreativitas di sekolah Indonesia Kuala Lumpur.

Melalui penelitian eksperimen ini, peneliti ingin mengetahui bahwa penggunaan penelitian kegiatan membatik Teknik cap berbasis *loosepart* dapat meningkatkan kreativitas anak. Berikut adalah rumus dari One Groups Pretest-Posttest Design :

Gambar 3. *Rumus Pre Experiment One Group Pre test-Post test Design*

Keterangan :
1) O1 merupakan pre test
2) X merupakan treatment
3) O2 merupakan post test

Hal pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain sampel tunggal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada sampel yang belum diberi perlakuan disebut pre test (O1) untuk mendapatkan waktu dalam kegiatan membatik Teknik cap berbasis *loosepart*.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5492

Setelah didapat catatan waktu, maka dilakukan treatment (X) dengan teknik pelatihan kelompok shuttle run dan kelompok zig-zag run untuk jangka waktu tertentu. Setelah dilakukan perlakuan kepada siswa kelompok shuttle run dan kelompok zig-zag run, maka diberikan lagi tes untuk mengukur tingkat keterampilan dribbling siswa sesudah dikenakan variabel eksperimen (X), dalam post test akan didapatkan data hasil dari eksperimen dimana kegiatan membatik Teknik cap berbasis *loosepart* meningkat atau tidak ada perubahan sama sekali. Bandingkan O1 dan O2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada sebagai akibat diberikannya variabel eksperimen. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan t-test (Arikunto; 2002).

Menurut Sumadi Suryabrata (1983: 76) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Dalam penelitian ini ada beberapa variabel yang akan diteliti, yaitu pengaruh kegiatan membatik Teknik cap berbasis *loosepart* terhadap kreativitas siswa di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. Menurut Sugiyono, (2008 : 39) Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel juga dapat digolongkan menjadi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Adapun variabel dalam penelitian ini seperti Variabel bebas (*independent variable*) meliputi kegiatan membatik Teknik cap berbasis *loosepart* serta Variabel terikat (*dependent variable*) meliputi kreativitas anak.

Populasi Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 101) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan sekumpulan individu yang mempunyai kesamaan karakteristik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. Sampel adalah wakil dari populasi. Pengambilan sampel ditujukan agar penelitian dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Karena sampel yang digunakan hanya kelas TK B Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dalam pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2006: 61). Dari data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan mengganalisis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik.

Uji Prasyarat Analisis terdiri dari 1) Uji Normalitas, uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan SPSS 16. Menurut metode Kolmogorov Smirnov, kriteria pengujian adalah sebagai berikut: a) Jika signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal. b) Jika signifikansi di atas 0.05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal (Gempur Safar, 2010: http: //exponensial. wordpress. com/2010/04/21/metode – kolmogorov – smirnov – untuk – uji -normalitas/).

RUMUS

$$D = \text{Maksimum}\ [Sn_1(x) - Sn_2(x)]$$

2) Uji Homogenitas, di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompokkelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji F dari data pretest dan posttest pada kedua kelompok dengan menggunakan bantuan program 37 SPSS, yaitu dengan menguji perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dengan rumus :

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5492

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Sumber: Sugiyono (2010: 140)

Berdasarkan hasil perhitungan kemudian di konsultasikan dengan tabel F, jika Fh lebih kecil dari Ft (Fh Ft), berarti H0 yang menyatakan bahwa antara kedua kelompok menunjukan perbedaan atau memiliki varians yang sama di tolak sehingga dengan kata lain kedua varians tidak homogen. Taraf signifikan yang di kehendaki 5% dengan Ftabe$l$= n terbesar -1 (pembilang) dan n terkecil -1 (penyebut).

Pengujian Hipotesis Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16.Apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka Ha ditolak, jika t hitung lebih besar dibanding t tabel maka Ha diterima. Maka rumus yang digunakan adalah:

$$t_0 = \frac{\left(\frac{\sum D}{N}\right)}{\left(\frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}\right)}$$

Keterangan :

$t0$	= t observasi
$\sum D$	= jumlah
D (D = X1 – X2) X1	=hasil dengan kegiatan membatik Teknik cap berbasis *loosepart*
X2	= hasil dengan kegiatan lain
SDD	= standar deviasi perbedaan skor dari kedua variabel
N	= banyaknya subyek

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9-10 Agustus 2023 yang berlokas di sekolah internasional milik Indonesia yang berada di Malaysia. Penelitian ini dilakukan kepada anak kelompok A1 yang berada di TK tersebut dengan jumlah anak sebanyak 19 anak, namun terdapat 2 anak yang tidak masuk sekolah di tanggal tersebut dan akhirnya menjadi 17 anak. Sebelum melakukan penelitian, tim penelitian terlebih dahulu mengambil data *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca permulaan anak kelompok A1.

Kegiatan pertama dalam proses penelitian ini yakni melakukan kegiatan diskusi yang bersama anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak. Kegiatan diskusi dilakukan oleh Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd. gambar 1 disajikan dokumentasi kegiatan diskusi dengan anak kelompok A1. Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan bercerita dilakukan oleh Sri Widayati, S.Pd., M.Pd untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Gambar 3 disajikan dokumentasi kegiatan bercerita bersama. Kegiatan yang terakhir yaitu kegiatan membatik dengan teknik loosepart yang dipimpin oleh Dra. Nurhenti Dorlina Simatupang, M.Sn. Selain lagu, juga membuat video animasi supaya anak tidak merasa bosan dan dapat menarik perhatian anak. Gambar 4 disajikan dokumentasi kegiatan membatik dengan teknik loosepart.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5492

Gambar 2. Diskusi Oleh Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd

Gambar 3. Kegiatan Bercerita oleh Sri Widayati, S.Pd., M.Pd

Gambar 4. Kegiatan membatik dengan teknik *loosepart* Oleh Dra. Nurhenti Dorlina Simatupang, M.Sn.

Setiap anak mendapat 1 totebag polos, bahan-bahan loose part berupa daun dan pewarna. Anak-anak diberikan kebebasan dalam memilih warna, mencap dengan bebas juga dan membebaskan anak untuk bereksplorasi hingga menjasilkan hasil yang berbeda-beda dari setiap anak. Dalam proses membatik anak-anak pun diajarkan untuk saling berbagi warna, saling membantu agar dapat membentuk proses sosial diantaranya yakni proses bekerjasama dan berbagi.

Dalam kegiatan membatik dengan teknik cap berbasis *loosepart* dapat melatih anak untuk memecahkan masalah, meningkatkan kreativitas, meningkatkan konsentrasi, dan merangsang motorik halus dan motorik kasar. Anak-anak melakukan kegiatan membatik dengan teknik cap *loosepart* dengan begitu antusias. Media *loosepart* yang digunakan yakni totebag polos, daun dan pewarna.

Penggunaannya, loose parts memungkinkan anak untuk berkreasi dengan lingkungan alam dan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar mereka sebagai media

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5492

pembelajaran yang mudah didapatkan. Hal ini juga dapat mengajarkan anak untuk lebih menyayangi lingkungan sekitar mereka dengan memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada di sekitar mereka dan mengurangi sampah yang dapat merusak bumi.

Penggunaan media pembelajaran *loose parts* memiliki banyak manfaat bagi anak, di antaranya adalah: a) Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berimajinasi anak, b) Meningkatkan sikap kooperatif dan interaksi sosial anak, c) Meningkatkan aktivitas fisik dan motorik anak, d) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi pada anak, dan e) Memberikan pengalaman bermain yang berkualitas bagi anak.

Dengan menggunakan *loose parts* sebagai media pembelajaran, anak dapat merangsang kemampuan kreativitas dan berimajinasi mereka. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan sikap kooperatif dan interaksi sosial anak, karena mereka akan belajar untuk bermain bersama-sama dan saling berbagi bahan. Selain itu, kegiatan yang melibatkan loose parts ini juga dapat meningkatkanaktivitas fisik dan motorik anak, karena mereka akan memegang, mengangkat, dan menggerakkan bahan-bahan tersebut. Anak juga belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi dengan teman-temannya dalam menggunakan bahan-bahan tersebut untuk menciptakan sesuatu yang kreatif dan menarik. Penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman bermain yang berkualitas bagi anak. Anak-anak merasa senang dan kegiatan menjadi bermakna.

Peneliti telah melakukan pengambilan data *posttest* untuk mengetahui tingkat kemampuan kreativitas siswa khususnya dengan kegiatan membatik dengan teknik cap berbasis *loosepart*. Adapun hasil yang diperoleh saat *pretest* yakni sebesar 35% dalam kriteria "rendah" dan saat *posttest* memperoleh skor sebesar 76% dalam kriteria "tinggi". Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan membatik dengan teknik cap berbasis *loosepart* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan batik teknik cap berbasis *loosepart* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di sekolah Internasionl Indonesia yang berada di Malaysia telah dilakukan dan berjalan lancar sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 17 anak yang mengikuti kegiatan ini dan anak merasa antusias saat belajar di kelas. Guru kelas juga merasa tertarik untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan batik teknik cap berbasis *loosepart*. Dampak dan manfaat dari kegiatan ini yaitu meningkatkan kemampuan kretivitas anak, motorik halus anak, emosional anak dan dengan teknik cap berbasis loose part, anak- anak juga belajar untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam menciptakan pola batik. Anak dapat belajar menghargai dan memperluas ide-ide orang lain untuk menciptakan desain batik yang lebih baik. Dengan demikian, kegiatan membatik dengan teknik cap berbasis loose part dapat membantu meningkatkan kreativitas anak dan mengembangkan keterampilan sosial mereka dalam berkolaborasi dengan orang lain.. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest diperoleh skor sebesar 35% dalam kriteria "rendah" dan saat posttest diperoleh skor sebesar 76% dalam kriteria "tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan membatik dengan teknik cap berbasis *loosepart* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Kepada guru-guru dan anak-anak hebat Sekolah Indonesia Kuala Lumpur.

Daftar Pustaka

Fachruddin, F. (2019). Dunia Pendidikan dan Pengembangan Daya Kreatif. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 57–92. https://doi.org/10.32533/03104.2019

Farikhah, A., Mar'atin, A., & Nur, L. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(01):17–26. https://10.46963/Mash.V5i01.423

Fatmala, Y. ., & Hartati, S. . (2020). Pengaruh Membatik Ecoprint terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1143–1155. https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.577

Hakim, L. M. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa dan Nation Brand Indonesia. *Nation State: Journal of International Studies*, 1(1), 61-90. https://doi.org/10.24076/NSJIS.2018v1i1.90

Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134–139. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31664

Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263–278. https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917

Indrawan, D., & Marvida, T. (2023). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pemanfaatan Model Pembelajaran Simulasi Berbasis TIK. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–7. https://doi.org/10.37985/educative.v1i1.6

Lestari, M., & Halim, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*. 2. 271-279. https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69

Nurjanah, N. E. (2021). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19–31. https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672

Retnowati, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 465–470. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095

Shabrina, E. ., Lestariningrum, A. ., & Wijaya, I. P. . (2021). Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loose Parts. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 118–124. https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1435

Sit, M. (2023). Optimalisasi Keterampilan Motorik Halus dengan Bahan Bekas Pada Anak Usia Dini. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 8–14. https://doi.org/10.37985/educative.v1i1.3